

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMKN 1 PUNGGING
Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi
Digital Kelas / Semeseter : X / Genap
Materi Pokok : Kewargaan Digital
Alokasi Waktu : 6 Jam Pelajaran @ 45 menit.

A. Tujuan Pembelajaran.

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik dapat :

1. Dengan membaca dan diskusi, peserta didik dapat memperluas konsep kewargaan digital dengan baik.
2. Dengan membaca materi serta ujicoba, peserta didik dapat melakukan konsep internet safety dengan baik.
3. Dengan diskusi, peserta didik dapat mencegah cyberbullying dan cyberharassment dengan tanggungjawab.
4. Dengan literasi, peserta didik dapat menerangkan symbol creative commons.
5. Melalui praktikum, peserta didik dapat membangun konsep internet safety dengan baik.
6. Melalui praktikum, peserta didik dapat memilah informasi secara online dengan baik.
7. Melalui praktikum, peserta didik dapat menggunakan symbol creative commons.

B. Langkah-langkah Pembelajaran .

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan salam dan menginstruksikan salah satu siswa untuk memimpin doa.2. Guru memeriksa kehadiran siswa dengan mengisi presensi kehadiran siswa.3. Guru membagi peserta didik kedalam kelompok kerja secara variatif.4. Guru mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan.5. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.6. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan serta teknik penilaian yang akan digunakan.	
Kegiatan Inti (90 menit)	
1. Kegiatan Literasi	Orientasi Peserta didik pada masalah. Peserta didik diberikan rangsangan dengan cara mengamati lembar kerja yang akan digunakan, Foto/Video pendukung pembelajaran dan contoh studi kasus tentang Pentingnya Memahami Undang-Undang ITE. Memotivasi peserta didik tentang pentingnya materi yang akan dipelajari terhadap kehidupan sehari-hari.
2. Communication	Mengorganisasi peserta didik. Guru mengidentifikasi pengetahuan dasar peserta didik melalui tanya jawab dan diskusi kelompok yang di ikuti dengan membaca materi Peran Penting Memahami Etik Penggunaan Teknologi Dalam Lingkungan Sekolah.
3. Collaboration	Membimbing penyelidikan individu/ kelompok. Melalui hasil tanya jawab dan diskusi kelompok, peserta didik di instruksikan untuk Menganalisis Pentingnya Internet Safety Sebagai Pengguna Internet Aktif kemudian dihubungkan dengan Cara Mencegah Terjadinya <i>Cyberbullying</i> dan <i>Cyberharasment</i> di Lingkungan Sekolah. sesuai dengan lembar kerja yang ada. Peserta didik juga dihibau untuk saling bertukar informasi antar kelompok agar hasil lembar kerja maksimal.
4. Critical Thinking	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Peserta didik dalam kelompok menyampaikan dan memaparkan hasil diskusi atau hasil lembar kerja di depan kelompok lainnya secara bergantian. Kelompok lainnya menganalisis hasil paparan tersebut dan memberikan pertanyaan.
5. Creativity	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Peserta didik dalam kelompok menjawab pertanyaan dari kelompok lain ataupun dari guru. Kemudian menyimpulkan hasil diskusi atau hasil lembar kerja dari berbagai masukan, tanggapan serta koreksi dari guru.
Kegiatan Penutup (15 menit)	
<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik, dengan bimbingan guru, membuat kesimpulan.2. Guru melakukan refleksi hasil proses belajar yang telah dilaksanakan..3. Guru memberikan apresiasi kepada seluruh peserta didik yang telah bekerjasama dengan baik dalam.4. Guru memberikan evaluasi untuk mengukur ketuntasan PBM.5. Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya.	

C. Penilaian Hasil Pembelajaran.

- Sikap : -
- Pengetahuan : Tes Tertulis
- Keterampilan : Praktik

Mengetahui
Kepala SMKN 1 PUNGGING

Mojokerto, 20 April 2020

Guru Mata Pelajaran

KOMPONEN PENDUKUNG

A. Media, Bahan, dan Sumber Belajar

Media/Alat	: Alat tulis, Komputer, LCD / Proyektor
Bahan	: Lembar Kerja
Sumber belajar	: Bahan Ajar Simulasi dan Komunikasi Digital (Simdig), Direktorat Pembinaan SMK., Internet, Buku Siswa Simulasi Digital Kelas X Jilid 1 Semester Ganjil, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

B. Bahan Ajar dan Penilaian

1. Bahan Ajar / Materi Pelajaran
 - a. Konsep Kewargaan Digital
 - b. Cyberbullying dan Cyberharrasment
 - c. Menggunakan internet dengan aman
 - d. Simbol Creative Commons
2. Instrumen Penilaian
 - a. Soal
 - 1) Uraikan pendapat anda tentang kewargaan digital!
 - 2) Terdapat 5 hukum yang mengatur tentang hukum siber atau cyberlaw di Indonesia, kemukakan 5 hukum tersebut!
 - 3) Jabarkan tentang intimidasi siber atau cyberbullying!
 - 4) Jabarkan 5 kiat-kiat untuk menghindari/memberantas intimidasi siber!
 - 5) Kemukakan menurut anda, perbedaan antara hak cipta dan lisensi!
 - b. Kunci jawaban
 - 1) Kewargaan digital merupakan norma perilaku jujur, bertanggung jawab, dan peduli terkait dengan pemanfaatan Informasi dan Teknologi Komunikasi (ICT) secara bersama. Kewargaan digital adalah konsep yang memberikan penyadaran penggunaan teknologi informasi di dunia maya secara bertanggung jawab dengan baik dan benar.
 - 2) Lima hukum yang mengatur tentang hukum siber atau cyberlaw di Indonesia antara lain :
 - Hak cipta
 - Merek dagang
 - Fitnah dan pencemaran nama baik
 - Privasi
 - Yurisdiksi dalam ruang siber
 - 3) Intimidasi (*Bullying*) adalah perilaku agresif yang tidak diinginkan di kalangan anak usia sekolah yang melibatkan ketidakseimbangan kekuatan. Intimidasi mencakup tindakan seperti membuat ancaman, menyebarkan informasi palsu, menyerang seseorang secara fisik atau verbal, dan mengucilkan seseorang dalam kelompok. Perilaku ini diulang, atau berpotensi untuk diulang, dari waktu ke waktu kepada korban yang dianggap lemah.
 - 4) Kiat-kiat untuk menghindari / memberantas intimidasi siber :
 - Hargai dan hormatilah orang lain, sebagaimana Anda ingin diperlakukan oleh orang lain.
 - Berinteraksi dan terlibat secara daring dengan orang-orang yang bijaksana dan berpikir konstruktif.
 - Tidak menggunakan sekadar nama panggilan, nama penghinaan, atau menggunakan nama lain terkait dengan privasi seseorang.
 - Menghargai semua pandangan dan pendapat meskipun pendapat yang berlawanan.
 - Menentang perilaku interaksi daring yang menggunakan kata-kata kasar atau kurang senonoh
 - Jika perlu laporkan kepada pihak yang bertanggung jawab.
 - Bertingkah laku bijak selama berinteraksi daring, seperti berpikir sebelum merespon pesan, surel, atau pos yang didapat.
 - 5) Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Sedangkan Lisensi adalah ijin khusus dari seseorang yang memegang hak cipta karya agar dapat menggunakan, menyalin, atau mengubah karya ciptanya.
 - c. Skor penilaian
 - 1) Skor 6.
 - 2) Skor 12.
 - 3) Skor 10.
 - 4) Skor 12.
 - 5) Skor 10.
3. Lembar kerja/jobsheet
Terlampir

C. Program Remedial dan Pengayaan

1. Remedial

- a. Jika didapatkan lebih dari 75% siswa yang ada di kelas mendapatkan nilai dibawah KKM maka akan dilaksanakan pengayaan dengan materi yang sama dan waktu yang menyesuaikan.
- b. Jika didapatkan kurang dari 75% dari jumlah siswa yang ada di kelas dan mendapatkan nilai di bawah KKM maka akan di laksanakan progam remedial yang berkaitan denga materi tersebut.
- c. Soal remidi bisa berupa klasikal / parsial maupun menyeluruh sesuai dengan nilai tiap skor soal yang dianggap sulit.
- d. Soal remidi juga bisa berbentuk soal pengembangan dari soal ulagan maupun berbeda.
- e. Soal remedial yang akan digunakan sama dengan soal sebelumnya
- f. Soal Remedial
 - ▮ Uraikan pendapat anda tentang logika dan algoritma!
 - ▮ Uraikan pendapat anda manfaat mempelajari tentang logika!
 - ▮ Ada berbagai bentuk cara mengkomunikasikan algoritma, contohkah 3 macam bentuknya!
 - ▮ Rancanglah sebuah diagram alir berangkat sekolah!
 - ▮ Urutkan tahapan proses penalaran dalam menggali sebuah ide!
- g. Ketentuan penskoran kegiatan remedial sama dengan pedoman penskoran soal sebelumnya:

2. Pengayaan

Materi yang diberikan pada saat pengayaan adalah materi yang sama dengan materi yang sudah diberikan mengenai konsep logika dan algoritma, notifikasi flowchart dan perintah command prompt.

Mengetahui
Kepala SMKN 1 PUNGGING

Mojokerto, 20 April 2020

Guru Mata Pelajaran

HAROL KRISTIYANDOKO ST.MT

ANISATUL FADHILAH.S.KOM